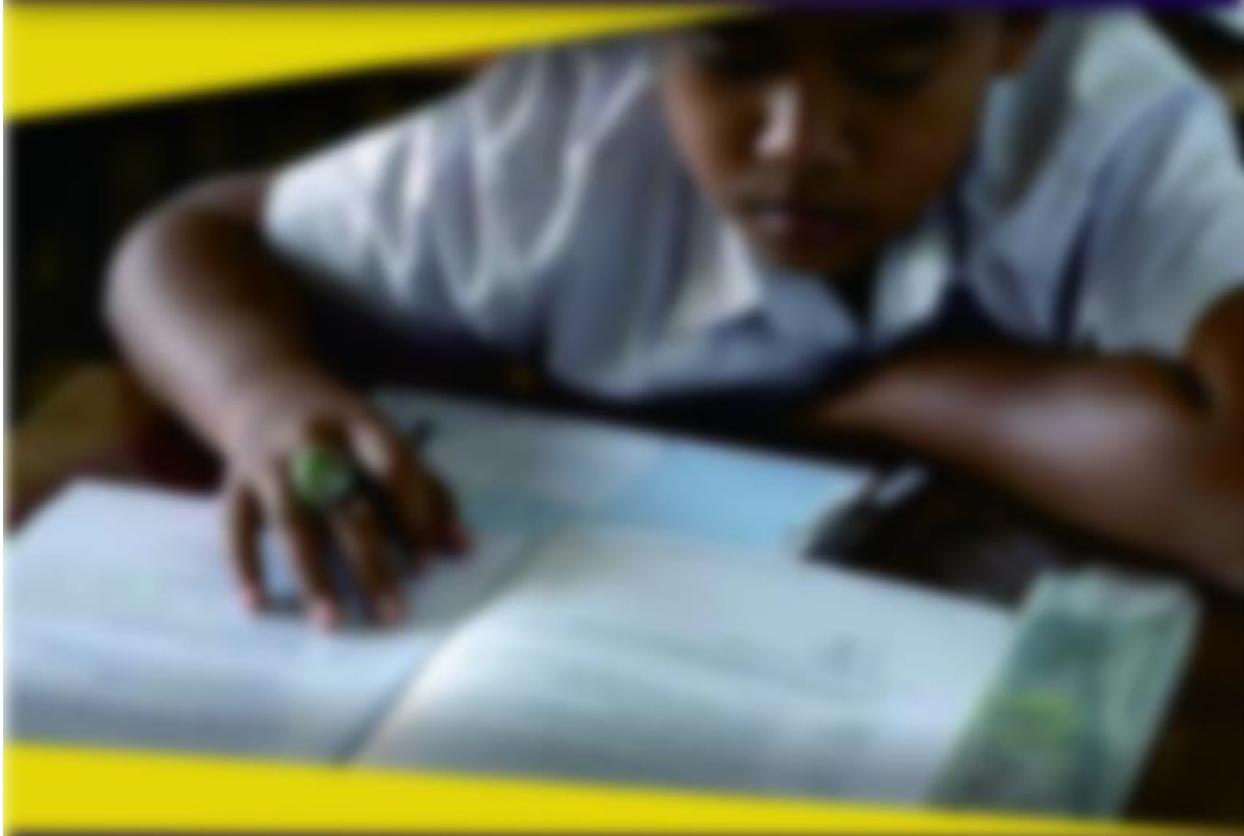


Volume 01 2018

ISSN : 1234-5678 (online)

PROSIDING

Konferensi Tingkat Tinggi 1

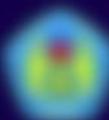


"Membangun Pendidikan Leader dengan Pendidikan Ilmiah"

PROGRAM STUDI PGSD
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI MADISON

Publisher:

2018



Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menerapkan Metode Pembelajaran Assurance, Relevance, Interest, Assessment and Satisfaction (ARIAS) di SD Muhammadiyah Kaliabu

Nur Oktafiana, Puput Andini, Agustin Sri Putri Utami, Fatima Az Zahra, Kun Hisnan Hajron

Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Audio Visual

Amelia Husna, Annisa Aulia Murdaningtyas, Kun Hisnan Hajron

Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV

Wahyu Siti Juliana, Fida Rahmantika Hadi, Fida Chasanatun

Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Dengan Pendekatan Lesson Study Terhadap Hasil Belajar IPS

Nurhadifah Amaliyah, Perawati Bte Abustang, Waddi Fatimah

Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV

Wahyu Siti Juliana, Fida Rahmantika Hadi, Diyan Marlina

Efektivitas Penggunaan Metode Sosiodrama dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Uswatun Khasanah, M. Soeprijadi Djoko Laksana, Tri Wahyuni Chasanatun

Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik

Anisah Yulianti,, Suyanti Suyanti, Heny Kusuma

Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Memecahkan Masalah Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar

Chalfreda Gita Aqrini, Rissa Prima Kurniawati, Cerianing Putri Pratiwi

Kelayakan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi IPA Daur Air Kelas V SD

Bagus Prasetyo Sukmawan, Ivayuni Listiani, Maya Kartikasari

Analisis peran orang tua dalam pendampingan belajar daring terhadap hasil belajar tematik siswa kelas 4 SDN 01 Tim

Candra Ester Yunani, Femi Dwi Indra Palupi

Pengaruh Hasil Belajar Membaca Pada Hasil Pembelajaran Berbasis Teknik Mind Mapping

Alya Rohali, Fida Chasanatun, Ibadullah Malawi

Keefektifan Model Pembelajaran Inside Outside Circle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar

Alif Nova Futriani, Dian Permatasari Kusuma Dayu, Liya Atika Anggrasari

Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Probing Prombting pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SD Negeri 2 Gelanglor Ponorogo

Teki Kaptining, Sudarmiani Sudarmiani, M.Rifai M.Rifai

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri di Kelas V SD

Dame Mairo Butar-Butar, Dewi Anzelina, Bogor Lumban Raja, Patri Janson Silaban

Pendidikan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Dorkas Hotmaida Manalu, Patri Janson Silaban, Dyan Wulan Sari H.S

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Kartu Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV SD

Evi Apriani Purba, Asnita Hasibuan, Bogor Lumban Raja

Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik

Penulis 1, Anisah Yulianti, Universitas PGRI Madiun

Penulis 2, Suyanti, Universitas PGRI Madiun

Penulis 3, Heny Kusuma, Universitas PGRI Madiun

✉ anisah_1802101151@mhs.unipma.ac.id

Abstract: This study aims to determine the effect of using animated learning media on the learning interest of fourth grade students in thematic learning. This research is a type of quantitative research with a quasi-experimental approach consisting of animation learning media as the independent variable and learning interest as the dependent variable. The population in this study were students of class IV A and IV B SDN 04 Madiun Lor. This study uses observation sheets and questionnaires as data collection instruments. The data analysis technique used is the analysis prerequisite test which includes normality test, homogeneity test and research hypothesis testing with t test. The statistical test taken is the Independent sample test. The results of hypothesis testing in the experimental class and control class stated that H_0 was rejected and H_a was accepted because the value of $t_{count} > t_{table}$ ($6.325 > 2.024$). Based on the results of hypothesis testing, it can be concluded that there is an effect of using animation learning media on the learning interest of fourth grade students at SDN 04 Madiun Lor

Keywords: Animation Learning Media, Student Learning Interest, Thematic Learning

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran tematik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen quasi yang terdiri dari media pembelajaran animasi sebagai variabel bebas dan minat belajar sebagai variabel terikat. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan IV B Sekolah Dasar Negeri 04 Madiun Lor. Penelitian ini menggunakan lembar observasi dan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis penelitian dengan uji t. Uji statistik yang diambil adalah uji *Independent sample test*. Hasil pengujian hipotesis pada kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,325 > 2,024$). Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 04 Madiun Lor.

Kata kunci: Media Pembelajaran Animasi, Minat Belajar Siswa, Pembelajaran Tematik

Copyright ©2022 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.



PENDAHULUAN

Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran. Media sebagai alat bantu mengajar, sangat mempengaruhi motivasi, minat dan perhatian siswa dalam belajar, serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan guru supaya pembelajaran menjadi lebih menarik (Maharani et al., 2019). Pentingnya peranan media pada proses pembelajaran mengharuskan para guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menggunakan berbagai media pembelajaran. Pembelajaran pada umumnya masih menggunakan komponen-komponen yang umum, seperti papan tulis, gambar-gambar, meja, kursi, dan lain sebagainya yang masih sering digunakan dalam pendidikan saat ini meskipun belum banyak berdampak pada hasil belajar (Agustin et al., 2021).

Ketika siswa terlibat dalam kegiatan belajar, minat berfungsi sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Menurut (Jafar et al., 2021) minat belajar adalah kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengingat beberapa kegiatan. Awal suatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan dapat didorong oleh minat. Kurang adanya minat dapat mengakibatkan siswa tidak menyukai pelajaran yang disampaikan guru sehingga sulit memahami isi materi pada mata pelajaran tersebut dan akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar. Seseorang yang tertarik pada sesuatu akan memberikan perhatian penuh mereka sepanjang waktu. Selain itu, siswa menjadi termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal hingga akhir untuk memperoleh hasil belajar yang positif sebagai hasil dari minatnya (Agustin et al., 2021).

Pada subtema keberagaman budaya bangsaku terdapat materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Keragaman budaya tersebut tentu saja melahirkan adat istiadat yang berbeda antar satu suku dan suku yang lain. Keragaman budaya tidak hanya terdapat dalam lingkungan pergaulan, tetapi juga bisa diamati dari bentuk-bentuk kebudayaan nusantara dimulai dari tarian tradisional, lagu-lagu daerah, alat musik tradisional, teater, permainan anak daerah, makanan tradisional, dan hasil kerajinan tangan (Juliana, 2017). Sulit bagi guru untuk meminta siswa menggunakan pemikiran kritis dan kreatif mereka untuk memecahkan berbagai masalah karena luasnya materi pada subtema tersebut. Akibatnya, pendidik masih membutuhkan variasi media pembelajaran yang inovatif dan lebih optimal berdasarkan relevansi dan nilai tambah yang dapat diberikan kepada siswa melalui pengalaman pendidikan yang berkualitas.

Banyak berbagai media pembelajaran baru yang tersedia sekarang karena kemajuan teknologi, salah satunya yaitu media animasi. Menurut (Jafar et al., 2021) animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari kumpulan objek (gambar) disusun satu persatu mengikuti alur gerakan yang telah ditentukan oleh setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Sejalan dengan pendapat (Winastiti et al., 2012) media animasi merupakan

media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Pernyataan sama oleh (Haris, 2018) menyatakan animasi adalah membuat presentasi statis menjadi presentasi hidup. Sudut pandang ini mendukung gagasan bahwa menggunakan media, khususnya media animasi dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa lebih memahami isi materi pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa (Sukiyasa & Sukoco, 2013).

Beberapa kelebihan media animasi menurut (Novita & Novianty, 2019) diantaranya: memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menghubungkan elemen audio visual; memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks; menarik minat siswa dalam rangka meningkatkan motivasi belajar: interaktif dalam arti mampu beradaptasi dengan reaksi pengguna; mandiri, dalam arti memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna dapat menggunakannya tanpa bimbingan orang lain. Sementara itu media animasi memiliki beberapa kekurangan, yaitu: memerlukan biaya yang cukup mahal; memerlukan software khusus untuk membukanya; membutuhkan kreativitas dan keterampilan yang cukup untuk merancang animasi yang dapat digunakan secara efektif sebagai alat bantu belajar; tidak dapat menggambarkan relitas seperti video atau fotografi. Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa media animasi merupakan serangkaian visual yang dapat bergerak, bergeser dan berwarna yang juga dapat menampilkan suara.

Penjelasan diatas sejalan dengan dua penelitian yang diambil oleh peneliti mengenai pengaruh media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa oleh (Maharani et al., 2019) yaitu Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik didapat hasil karena dengan menggunakan media interaktif animasi lebih menarik minat siswa, pemahanan siswa terhadap materi cukup baik dan pengetahuan siswa tentang pembelajaran konseptual meningkat. Penelitian oleh (Alfajri et al., 2021) tentang Implementasi Media Interaktif Animasi pada Minat Belajar Materi IPA Siswa Kelas V mendapat hasil kategori minat, karena antusiasme siswa dalam mempelajari materi IPA dengan menggunakan media interaktif animasi. Dari kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran animasi dapat memicu rasa ingin tahu siswa tentang materi pelajaran dan memungkinkan untuk menguji pengetahuan siswa. Pembaharuan yang akan dilakukan oleh peneliti terhadap materi yang akan digunakan dalam penelitian ini. Pada materi subtema keberagaman budaya bangsaku dengan menggunakan media pembelajaran animasi akan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa dan mempermudah siswa dalam mengingat isi materi.

Melalui observasi yang dilakukan di salah satu sekolah dasar Kota Madiun, peneliti menemukan permasalahan pada beberapa siswa kelas IV yang kurang memahami materi subtema keberagaman budaya bangsaku yang berisi tentang rumah adat, alat musik tradisional, makanan khas daerah serta keragaman budaya lainnya. Siswa terlihat kesulitan ketika menjawab soal ujian pada subtema tersebut. Hal ini dikarenakan tidak ada media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada materi tersebut. Oleh sebab itu, siswa kurang menunjukkan minat untuk mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan siswa kurang memahami materi serta tidak bisa mengingat materi yang disampaikan guru yang hanya menggunakan buku ajar. Akibat dari permasalahan diatas, sebagai pendidik harus memilih dan menciptakan media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan saat proses pembelajaran. Maka dari itu, sangat penting melakukan pembaharuan media pembelajaran digunakan selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran akan sangat meningkatkan kegairahan, sehingga mendorong siswa untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental design* dengan model *nonequivalent control group design*. Penelitian dilaksanakan di SDN 04 Madiun Lor. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan kelas IV SDN 04 Madiun Lor. Sampel dari penelitian ini adalah seluruh dari populasi yang diambil, yaitu seluruh siswa kelas IV SDN 04 Madiun Lor yang terdiri dari kelas IV A dan IV B sejumlah 40 siswa.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran animasi. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan angket. Tahap pertama uji validitas, menggunakan *Correlation Coefficients Pearson*. Hasil uji validitas akan dibandingkan dengan r_{tabel} . Adapun kriteria validitas ditetapkan sebagai berikut:

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item pernyataan dinyatakan valid.
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item pernyataan dinyatakan tidak valid

Berdasarkan hasil uji validitas dengan $N = 35$ dan besar $df = 33$ untuk taraf signifikan $0,05$ didapat $r_{tabel} = 0,334$. Kemudian diperoleh 20 butir angket dinyatakan valid dan 4 butir angket dinyatakan tidak valid. Setelah diuji validitas, tahap kedua yaitu uji reliabilitas. Pada uji reliabilitas, variabel dikatakan reliabel apabila nilai Cronbach Alpha $> 0,70$. Dalam penelitian ini Alpha diperoleh koefisien reliabilitas sebesar $0,939$. Selanjutnya, teknik analisis yang digunakan adalah uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data menggunakan metode *Kolmogorov-smirnov* untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Data dikatakan berdistribusi normal apabila signifikansi untuk uji dua arah hasil perhitungan $> 0,05$. Uji homogenitas menggunakan *Levene test*. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Uji hipotesis menggunakan *independent sample test* dengan bantuan program SPSS. Hipotesis dalam penelitian ini adalah

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa pada subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV.

H_a : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa pada subtema keberagaman budaya bangsaku kelas IV.

HASIL PENELITIAN

Pengambilan data dilakukan di kelas IV A yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol dan IV B berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen dengan total jumlah 40 siswa. Setelah diberi perlakuan di kelas eksperimen dan kontrol siswa diberikan angket untuk mengetahui minat belajar siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media pembelajaran animasi dan tanpa menggunakan media pembelajaran animasi. Setelah memperoleh data minat belajar siswa kedua sampel, peneliti melakukan analisis data dimana uji prasyaratnya harus terdistribusi normal dan homogen. Hasil uji normalitas dan homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 1. Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Kelas Eksperimen	,173	20	,117
Kelas Kontrol	,172	20	,122

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada hasil uji normalitas (tabel 1) pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,117 dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi 0,122, yang berarti kedua kelas berdistribusi normal, karena memiliki nilai signifikansi $> 0,05$.

Tabel 2. Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	3,071	1	38	,088
Based on Median	2,309	1	38	,137
Based on Median and with adjusted df	2,309	1	35,321	,137
Based on trimmed mean	3,143	1	38	,084

Berdasarkan pada hasil uji homogenitas (tabel 2) dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen, karena memiliki nilai signifikansi $> 0,05$. Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas data hasil penelitian, maka syarat untuk analisis telah terpenuhi. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *independent sample test* dengan menggunakan SPSS versi 25. Hasil t_{hitung} kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi yaitu $\alpha = 0,05$, dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

Tabel 3. Uji Independent Samples Test

	F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)
Equal variances assumed	3,071	,088	6,325	38	,000

Berdasarkan perhitungan uji *Independent Samples Test* (tabel 3) diatas, menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,325 > 2,024$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 04 Madiun Lor.

Kemudian di dukung juga dari hasil observasi aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran yang menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran daripada siswa di kelas kontrol yang tanpa menggunakan media pembelajaran animasi. Maka hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi merupakan media yang efektif untuk membangkitkan minat belajar siswa. Ketika minat belajar siswa tinggi maka akan berdampak positif terhadap berbagai

aspek antara lain hasil belajar dan prestasi belajar, yang mana seiring dengan hal itu pencapaian pendidikan dan tujuan pembelajaran akan lebih berhasil.

PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya yang menyatakan bahwa apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap minat belajar pada siswa kelas IV SDN 04 Madiun Lor dalam proses pembelajaran. Subjek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SDN 04 Madiun Lor. Proses pembelajaran berlangsung selama 3 kali pertemuan. Untuk mendapatkan data penelitian, peneliti menyebarkan angket minat belajar siswa di kelas IV A dan IV B dengan jumlah pernyataan angket 20 butir dan respondennya 40 siswa. Didapat hasil rata-rata atau mean pada hasil angket minat belajar kelas eksperimen yang lebih besar dari kelas kontrol yakni untuk kelas kontrol 59,10 dan kelas eksperimen sebesar 71,10.

Berdasarkan data yang dianalisis, terlihat adanya perbedaan penggunaan media pembelajaran animasi dengan tanpa menggunakan media pembelajaran animasi ditinjau dari minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dengan menggunakan media pembelajaran animasi siswa lebih terlibat, bersemangat mengikuti pembelajaran, dan berani ke depan kelas mengerjakan soal ketika guru meminta. Sedangkan tanpa penggunaan media pembelajaran animasi siswa kurang bersemangat dan ada beberapa siswa masih bingung untuk menerima pembelajaran yang guru berikan. Suatu proses pembelajaran yang membuat siswa merasa senang, siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan mencegah siswa dari kebosanan, sehingga minat belajar yang diperolehnya memuaskan, karena dapat dibuktikan dari pembahasan di atas bahwa media yang digunakan guru dapat memuaskan dan mempengaruhi minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Yulia & Ervinalisa, 2017) media pembelajaran yang digunakan guru merupakan bahan acuan dalam pembelajaran. Jika bahan ajar yang dibuat guru dapat menarik perhatian siswa, maka dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan topik atau materi pembelajaran, situasi, dan kondisi lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan media pembelajaran animasi merupakan media pembelajaran yang membuat peserta didik menjadi lebih aktif karena sistem pembelajaran ini berbasis multimedia, yang terdiri dari gabungan berbagai aspek media termasuk animasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Rasyid et al., 2016) salah satu contoh media yang disukai oleh siswa saat ini adalah media pembelajaran berbasis multimedia. Media pembelajaran berbasis multimedia merupakan kegiatan pembelajaran yang menggunakan komputer untuk membuat dan mengintegrasikan teks, grafik, suara, gambar, gerak (video dan animasi) dengan kombinasi link dan alat alat yang memungkinkan pengguna untuk bernavigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi menggunakan berbagai jenis dan bentuk media pembelajaran. Pengkategorian media pembelajaran dapat juga ditinjau dari segi jenisnya, yaitu media audio, media visual, media audiovisual dan media beragam.

Untuk membuktikan apakah media pembelajaran animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada subtema keberagaman budaya bangsaku atau tidak, maka dilakukan uji hipotesis (uji t), dari uji hipotesis (uji t) di peroleh nilai t_{tabel} sebesar 2,024, karena nilai $t_{hitung} = 6,325 > t_{tabel} = 2,024$. Maka terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 siswa kelas IV SDN 04 Madiun Lor.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Jafar et al., 2021) dibuktikan dengan nilai Sig. (2-tailed) dari hasil uji *Paired Sample Test* sebesar 0,000 nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif animasi pembelajaran matematika memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar matematika. Hasil penelitian tersebut memiliki kesamaan variabel bebas dan variabel terikat pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni terdapat peningkatan minat belajar siswa dengan media animasi.

Penelitian ini di dukung dengan hasil observasi aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran yang menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen lebih antusias dalam mengikuti pelajaran daripada siswa di kelas kontrol tanpa menggunakan media pembelajaran animasi. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmayanti (2018) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo memperoleh hasil pengamatan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video animasi memiliki presentase tertinggi sebesar 95% dan terendah sebesar 88%. Hal ini membuktikan bahwa media video animasi memberikan pengaruh tinggi terhadap aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan media pembelajaran animasi dengan tidak adanya penggunaan media pembelajaran animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 04 Madiun Lor. Dapat dilihat dari hasil hipotesis dengan menggunakan uji t, nilai t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan nilai t_{tabel} , t_{tabel} dengan derajat bebas (df) = 38 dan nilai $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,024. Karena nilai $t_{hitung} = 6,325 > t_{tabel} = 2,024$ maka terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 siswa kelas IV SDN 04 Madiun Lor atau dengan kata lain ada pengaruh media pembelajaran animasi terhadap minat belajar pada materi tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 siswa kelas IV SDN 04 Madiun Lor.

DAFTAR PUSTAKA

1. Agustin, R., Nurmalina, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 71-79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1385>
2. Alfajri, Oktavia, & Ayurachmawati. (2021). *INNOVATIVE: Volume 1 Nomor 2 Tahun 2021 Research & Learning in Primary Education Tepuk Tepung Tawar Dalam Adat Pernikahan Melayu*. 1, 428431.
3. Haris. (2018). Pengaruh Penyuluhan dengan Media Animasi terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Makanan Bergizi, Seimbang dan Aman Bagi Siswa SD 08 Cilandak Barat Jakarta Selatan Tahun 2017. *Quality Jurnal Kesehatan*, 12(1), 3842. <http://ejournal.poltekkesjakarta1.ac.id/index.php/adm/article/view/28>
4. Jafar, M. I., Sudirman, Muliadi, & Bahar. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(1), 251262.
5. Juliana. (2017). RAGAM HIAS OLES PERDABAITAK SUKU BATAK PAKPAK Netty. *Jurnal Pendidikan Antropologi*, 1(1589), 618.
6. Maharani, A., Rini, R., & Sugiman. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif

- Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik. *Molecules*, 9(1), 113.
7. Novita & Novianty, A. (2019). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SUBTEMA BENDA TUNGGAL DAN CAMPURAN*. 3(1), 4653.
 8. Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429439.
 9. Rasyid, M., Azis, A., & Saleh, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas Xi Sma. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 6980. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpb/article/view/722>
 10. Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126137. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>
 11. Winastiti, D. D., Kurniawan, E. S., & Maftukhin, A. (2012). *Peningkatan Motivasi Belajar Fisika Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Animasi Yang Diproduksi Pustekkom Pada Siswa Kelas VIII SMP Setya Budi Purworejo Tahun Pelajaran 2011 / 2012*. 1(1).
 12. Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 1524. <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>